

Svängknack II



Spelet i korthet

Svängknack är ett sticktagningsspel för tre eller flera spelare. Det går ut på att ta minst ett av tre spelade stick och därmed få andel i en pott. Den spelare som först går med får välja trumf från två uppslagna kort. Det finns ett flertal olika varianter, och här beskrivs en som publicerades i svenska spelkortssällskapets tidning Kartofilen år 2003. Reglerna i denna variant kommer ursprungligen från Hammenhög i Skåne.

Kortlek och kortens rangordning

Man spelar normalt med 36 kort. Valörerna från två till fem tas bort från en vanlig kortlek. Om fler än sex spelare deltar, kan dock fler av de låga valörerna tas med.

Förberedelser

Spelarna måste komma överens om en grundinsats. Man drar kort om vem som börjar ge.

Insatsen

Spelet går medsols. Förhand – det vill säga spelaren till vänster om givaren – och de två spelarna närmast till vänster om förhand sätter varsin grundinsats i potten innan given börjar. Denna insats sätts alltid, även om potten har kvar ett innehåll från föregående giv.

Given

Givaren delar ut tre kort var med början hos spelaren till vänster. Kvarvarande kort bildar talongen.

Budgivningen

Om potten är tom innan insatserna sätts, spelas given med tvång. Det innebär att givaren slår upp talongens översta kort och att färgen på kortet anger trumf. Alla spelare måste gå med i spelet. Den första given i ett parti är alltid tvång.

Om potten har kvar ett innehåll från föregående giv, bjuder spelarna om rätten att välja trumf. Förhand börjar tala och kan ”svänga” eller passa. En spelare som svänger markerar detta genom att knacka i bordet. Om förhand passar, går turen att tala vidare till spelaren som sitter till vänster som kan passa eller svänga. Om spelaren till vänster också passar, avslutas given. Pottens innehåll ligger kvar, och turen att ge går vidare medsols.

Om förhand eller spelaren till vänster om förhand svänger, spelas given. Givaren lägger då upp de två översta korten ur talongen med bildsidan upp. Den spelare som svängde väljer trumffärg från dessa båda kort. Om båda uppslagskorterna har samma färg, blir den färgen automatiskt trumf.

När trumffärgen har bestämts, får övriga spelare ange om de är med eller inte. Spelaren till vänster om den som svängde talar först. En spelare som talar kan passa eller gå med. Den som går med markerar detta genom att knacka i bordet. Spelare som passar kastar in sina kort. Turen fortsätter fram till spelaren till höger om den som knackade, som är sist att tala. Notera att den spelare som svängde redan har förbundit sig att gå med.

Den spelare som svänger kan aldrig vinna potten utan spel. Om förhand svänger och alla spelare före givaren passar, måste givaren knacka, och om spelaren till vänster om förhand svänger och alla före förhand passar, måste förhand knacka.

Köpet

Om en giv spelas med tvång, får ingen spelare köpa. Om någon har svängt, får däremot alla spelare som går med möjlighet att köpa. Spelaren som svängde börjar, och turen fortsätter medsols. En spelare som köper lägger bort önskat antal kort och drar lika många kort överst ur talongen. Spelaren kan också säga sig vara nöjd och avstå från att köpa. Spelarna får bara chansen att köpa en gång.

Spelet av korten

När köpet är avklarat, följer sticktagningen. Om given spelas med tvång, gör förhand det första utspelet. I annat fall spelar den som svängde ut till det första sticket. Vilket kort som helst får spelas ut. Spelarna måste om möjligt följa färg. En spelare som inte kan följa färg får spela valfritt kort. Om trumf spelades till sticket, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

Vinnaren av det första sticket spelar ut till det andra. Hen måste om möjligt spela ut ett trumfkort. Om spelaren inte har trumf, måste hen blanka (det vill säga spela ett kort med baksidan upp). Det utspelade blankade kortet räknas som en trumf med lägre valör än den nominellt lägsta trumfen. Övriga spelare måste om möjligt följa färg, det vill säga spela trumf. En spelare som inte kan spela trumf måste blanka, men blankade kort som spelas till det redan påbörjade sticket är värdelösa och kan inte vinna. Sticket vinnas av den som spelade det högsta trumfkortet. Det innebär att den som gjorde utspelet vinner, om ingen kan trumfa över det utspelade kortet.

Vinnaren av det andra sticket spelar ut till det tredje. Alla kort spelas öppet som vanligt. Om trumf spelades till sticket, vinner den som spelade det högsta trumfkortet. I annat fall vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen.

Betalning

Betalningen går till på samma sätt i en tvångsgiv och i en vanlig giv. Varje spelare som tog ett stick får en tredjedel av potten. När potten har fördelats, skall varje spelare som var med i spelet men inte tog ett stick betala lika mycket till potten som den innehöll innan den fördelades. Betalningarna från dem som inte tog stick ingår i nästa givs pott.

Om alla spelare som var med tog minst ett stick, säger man att ”potten går ut”. Det innebär att man börjar på en ny pott i nästa giv. Om en spelare ensam tar hela potten, säger man att hen tar ”rivet”.

Källor

1. Claes Hadevik, ”Svängknack och kanadastöt hos Knackademin Ruths Gossar”, Kartofilen 2–3/02, sid. 21–23 (2003).
2. Personlig kommunikation den 10 juni 2020 med Claes Hadevik, Arlöv.